





The top menu option is QUIT MENU, this will return you to the keys and options menu.

### TACTICS SELECTION MENU

QUIT MENU This will return to either the pause menu or keys and options menu.  
TEAM 1 [ATTACKING/DEFENSIVE]  
Push your men up front to go for goal or pull them back to shore up your defence.  
[ATTACKING/DEFENSIVE]

TEAM 2 [ATTACKING/DEFENSIVE]

### MATCHDAY CUP & LEAGUE MENUS

The menus for cup & league competitions are fairly similar, and will be dealt with together. At the top of each menu, just under the heading, the next fixture is printed. If there is no fixture then the competition has ended and you will have to start a new one. Near the bottom of the screen is the CUP/LEAGUE CODE NUMBER, this changes as you progress through a competition. The number may be typed back in at a later date to restore the current position in the competition. The computer skill level only sets the minimum level for cup and league matches, ie: during the cup semi finals the minimum skill level will be MEDIUM and during the final it will be HIGH. In the league championship different teams play at different skill levels. Please note that if the result of a cup game is a draw after extra time, you will have to play a replay.

PLAY FIXTURE  
Play the current fixture. When the game has finished, the cup/league table is shown, pressing any key at this stage will return you to the main menu. This means that you may intermix league, cup and friendly matches.

CONTROL  
(Comp V Comp / Comp V Human / Human V Comp / Human V Human / 2 Humans V Comp / Comp V 2 Humans)  
You may select what teams you wish to control, and even change your mind mid-competition. If Comp V Comp is selected, they will not be shown unless you have changed the COMPUTER MATCH option (Matchday options menu) to ATTEND. If you do not watch, you will be shown the cup/league table immediately.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE  
This will display the appropriate table.

START NEW CUP/LEAGUE  
This will wipe all results in the current competition and start a new one. A new random draw is made in the case of cup competitions. The cup/league table will be displayed after this.

START OLD CUP/LEAGUE  
Access the menu that permits you to type in an old code number.

QUIT MENU  
Return to main menu.

### START OLD CUP/LEAGUE MENUS

QUIT MENU  
Return to cup or league menu.

de jeu.  
Attention: Si dans un match de coupe, le résultat est toujours match nul après que l'on ait joué les prolongations, il vous faudra jouer un second match.

PLAY FIXTURE  
Jouez la rencontre du moment. Quand le jeu est terminé, le tableau de la coupe/du championnat est affiché: vous pouvez à ce stade revenir au menu principal en appuyant sur n'importe quelle touche. Cela signifie que vous pouvez alterner entre matchs de championnat, matchs de coupe et rencontres amicales.

CONTROL  
Comp V Comp (ordinat. contre ordinat.) — Comp V Human (ordin. contre Joueur) — Human V Comp (Joueur contre Ordinat.) — Human V Human (Joueur contre Joueur) — 2 Humans V Comp (2 Joueurs contre ordinat.) — Comp V 2 humains (ordinat. contre 2 Joueurs) — Vous pouvez choisir l'équipe que vous souhaitez contrôler et même en changer en cours de compétition. Si vous sélectionnez Ordinat. contre Ordinat. ils ne seront pas montés à moins que sur le Menu des options Matchday vous ayez changé l'option COMPUTER MATCH (match ordinateur) en option ATTENDED (spectateur présent). Si vous n'y assistez pas, le tableaude coupe/de championnat vous sera montré immédiatement.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE  
(Affichage coupe/championnat) — permet d'afficher le tableau correspondant.

START NEW CUP/LEAGUE LEAGUE  
(Débuter une nouvelle coupe/championnat) Permet d'annuler tous les résultats de la compétition du moment et de débiter une nouvelle compétition. Un nouveau tirage au sort est effectué pour les compétitions de coupe. Le tableau de coupe/championnat sera ensuite affiché.

START OLD CUP/ LEAGUE  
(Reprise ancienne coupe/ancien championnat Donne accès au menu qui vous permet d'entrer un ancien numéro de code.

QUIT MENU  
(sortie menu) Vous ramène au menu principal.

### START OLD CUP/LEAGUE MENUS (Menus de reprise ancienne coupe/ancien championnat)

(a) QUIT MENU  
(sortie menu) Vous ramène au menu de coupe ou de championnat.

(b) CODE  
Si vous effectuez cette sélection, un message et un curseur apparaîtront à l'écran. Entrez un numéro de code déjà inscrit auparavant et si celui-ci est correct, le tableau approprié s'affichera avant que vous ne retourniez au menu de coupe/championnat. Si vous le tapez de façon erronée, vous en serez informé par un message à l'écran et vous aurez droit à un autre essai.

ANZEIGE DER CUP-/LIGATABELLE  
Dies bringt die entsprechende Tabelle zur Anzeige.

STARTEN EINES NEUEN CUP-/LIGATURNIERS  
Hiermit werden alle Ergebnisse des laufenden Turniers gelöscht und ein neues Turnier begonnen. Bei Cupspielen werden die Teams neueltich willkürlich gezogen. Danach wird die Cup-/Ligatabelle angezeigt.

STARTEN DES ALTEN CUP-/LIGATURNIERS  
Zugriff auf Menü, in dem eine alte Kennnummer eingegeben werden kann.

MENÜ VERLASSEN  
Rückkehr zum Hauptmenü

### STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

(a) MENÜ VERLASSEN  
Rückkehr zum Cup- bzw. Ligamenü

(b) KENNNUMMER  
Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alte Kennnummer ein, wenn sie stimmt, wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Ligamenü wieder erscheint. Wenn Du Dich vertippst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

### SPIELEN

**Arretierbälle (tote Bälle).** (Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße)  
Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen geschossen. Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird, wird durch Bewegen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, wird er nach oben gedrückt, fliegt der Ball ganz auf die entgegengesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, fliegt er auf die dem Spieler naheliegende Seite des Spielfeldes; usw. Für jede Totballsituation gibt es eine eigene Reihe von neun Positionen. Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

**Steuern eines Spielers.** Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhältst Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist. Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wirst Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine bessere Chance hast. Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometers haben.

CODE  
Selecting this will produce a screen prompt and a cursor. Type in a previously written down code number and if you get it correct you will be shown the appropriate table before returning to the cup/league menu. If you mistype it, a screen prompt will inform you and give you a chance to have another try.

## PLAYING THE GAME

**Deadball situations.** (Centres, throws, corners, goal kicks)  
The player taking the kick/throw will automatically run to the ball, pressing the fire key sends the ball to one of nine positions. The positions are selected by pressing the joystick the way you want the ball to go, for instance, at a centre taken by the left team, pressing the joystick right will result in a long kick to the right, pressing left results in a short kick, pressing up sends the ball to the far side of the pitch, pressing down to the near side ect. A different set of nine is provided for each deadball situation. Please note that the kickometer has no effect on these kicks and throws.

**Controlling a player.** You have control of the player in the best position to get the ball, when the ball is kicked you gain control of the player nearest the landing spot, however, when control swops from one player to another, you will, for a short time, control both players to give you a better chance in the case of a rebound. The player you control will have a miniature copy of the kickometer just above his head.

**Getting possession.** If the ball hits your player below his knees, he will gain possession. This means that your player will automatically dribble the ball. Please note that a player will run slower while he is in possession. To gain possession of the ball you must judge its path and time your interception so that the ball arrives at your feet. To trap a bouncing ball, you must keep your eye on its shadow and stand where you estimate the point that the ball and shadow will meet (ie: where the ball bounces). Note that the size of its shadow changes size according to the balls height.

**The kickometer.** The kickometer determines the kick pressure, where III is very hard, II is medium, I is very soft and —I is a backheel. The range of the meter may be altered from the MATCHDAY OPTIONS menu

a)	All kicks	All forward kicks and the backheel.
b)	Fwd kicks	All forward kicks (default value)
c)	Hard kicks	The meter just uses II and III
d)	Kick II	The meter is fixed at II
e)	Kick III	The meter is fixed at III

Please note. When you play twin player matchday, the two players under control are indicated by two different miniature kickometers. Player two controls the man with the double kickometer.

**Kicking the ball while in possession.** Pressing fire while in possession will kick the ball. If your player is standing still, he will kick along the ground, if he is running, he will do a lob. The final pressure is determined by the kickometer.

## COMMENT JOUER

**Situations de ballon mort** (centre, remise en touche, corners, renvoi du gardien). Le joueur donnant le coup d'envoi ou effectuant la remise en touche courra automatiquement vers le ballon, et vous enverrez le ballon dans une des neuf positions en appuyant sur feu. Les positions sont choisies en appuyant sur le levier dans la direction que vous voulez donner à le ballon, par exemple quand un centre a été pris par l'équipe de gauche, une longue passe à droite sera obtenue en poussant le levier vers la droite, une courte passe sera obtenue en poussant le levier vers la gauche, le ballon sera envoyé dans l'endroit le plus éloigné du terrain en poussant le levier vers le haut et vers l'endroit le plus proche du terrain en poussant le levier vers le bas ect. On dispose d'un groupe de neuf positions différentes pour chaque ballon morte. Attention: le compteur de puissance (kickometer) n'aura aucun effet sur ces coups de pieds et ces renvois.

**Le contrôle du joueur.** Vous contrôlez le joueur qui se trouve dans la position la plus favorable pour s'emparer du ballon, une fois que le ballon a été envoyé, vous contrôlerez le joueur qui se trouve le plus proche de son point de chute mais quand le contrôle passe d'un joueur à l'autre, vous pourrez pendant un court moment, contrôler les deux joueurs et ce afin de vous donner une chance supplémentaire au cas où le ballon rebondirait. Un compteur de puissance miniature sera placé au dessus du joueur que vous contrôlez.

**Comment obtenir le ballon.** Si le ballon frappe votre joueur au-dessous des genoux, il obtiendra le ballon ce qui signifie qu'il commencera automatiquement à dribbler. Attention: un joueur courra plus lentement quand il sera en possession de la balle. Pour vous emparer du ballon, vous devez estimer sa trajectoire et bien calculer le moment de l'interception de telle façon que le ballon arrive à vos pieds. Afin d'attraper un ballon, vous devez surveiller son ombre et vous placerez à l'endroit ou vous pensez que le ballon et l'ombre vont se rejoindre (c' à d. à l'endroit où le ballon rebondit). Vous remarquerez que la taille de l'ombre dépend de la hauteur du ballon.

**Le compteur de puissance.** Le compteur de puissance détermine la puissance du coup de pied III: très importante, II: moyenne, I: faible et —I correspond à un coup de talon (passe arrière) dans le ballon, il est possible de changer la gamme du compteur à partir du menu MATCHDAY OPTIONS.

a)	All kicks	Tous les coups de pied vers l'avant et le coup de talon (passe arrière)
b)	Fwd Kicks	Tous les coups de pied vers l'avant (valeur par défaut)
c)	Hard kicks	(coups puissants) le compteur utilise simplement II et III
d)	Kick II	Le compteur est fixé à II
e)	Kick III	Le compteur est fixé à III

Attention: Quand vous jouez une partie Matchday à deux joueurs, les deux joueurs qui sont contrôlés sur le terrain sont identifiés par deux compteurs miniatures différents.

**Coup de pied dans le ballon quand vous êtes en**

**Übernahme des Balles.** Wenn der Ball Deinen Spieler unterhalb des Knies trifft, kommt er in Besitz des Balls. Dies bedeutet, der Spieler wird den Ball automatisch dribbeln. Es ist darauf zu achten, daß ein Spieler mit dem Ball langsamer laufen wird. Um in den Besitz des Balls zu kommen, muß seine Flugbahn und der Zeitpunkt zum Abstoppen abgeschätzt werden, so daß der Ball vor den Füßen des Spielers landet. Um einen springenden Ball zu stoppen, mußt Du seinen Schatten beobachten und Deinen Spieler dort hinstellen, wo Du glaubst, daß der Ball und der Schatten aufeinander treffen (d.h. wo der Ball aufprallt). Es ist darauf zu achten, daß der Schatten je nach Ballhöhe seine Größe ändert.

**Das Kickometer.** Durch das Kickometer kann die Kickkraft bestimmt werden. III ist sehr stark, II wäre mittelstark, I sehr leicht und —I ein Fersenkick. Die Kickometereinstellungen können im Menü MATCHDAY OPTIONS geändert werden.

a)	All Kicks	Alle Vorwärts- und Fersenkicks
b)	Fwd Kicks	Alle Vorwärtskicks (Standardwert)
c)	Hard Kicks	Am Meter werden nur I oder II benutzt
d)	Kick II	Das Meter ist auf auf II fixiert.
e)	Kick III	Das Meter ist auf III fixiert.

Achtung. Wenn Du Twin Player Matchday spielst, werden die beiden Spieler, die kontrolliert werden, durch zwei verschiedene Miniaturkickometer angezeigt. Spieler Zwei steuert den Mann mit dem Doppelkickometer.

**Kicken des Balls während er im Besitz des Spielers ist.** Durch Drücken von Fire während des Ballbesitzes wird der Ball gekickt. Wenn Dein Spieler stillsteht, wird er den Ball am Boden entlang spielen, und wenn er läuft, wird er ihn in die Luft schießen. Die Schußkraft wird durch das Kickometer bestimmt.

**Verriegeln des Kickometers und Volleys.** Wenn Du Deine Fire-Taste betätigt und gedrückt hältst, wird der Kickometerwert für Dein Team festgehalten, d.h., wenn Dein Spieler in Ballberührung kommt, wird er den Ball automatisch als Volley weiterspielen. Ein Volley ist ein niedriger und kräftiger Schuß, der besonders ideal ist, wenn man auf das Tor zielt. Die Schußkraft wird vom verriegelten Kickometer (über dem Kopf Deines Spielers) bestimmt.

**Springen.** Wenn der Ball über der Gürtellinie ist und ziemlich nahe an Deinem Spieler, kann er durch Drücken der Fire-Taste springen. Während er sich in der Luft befindet, kannst Du ihn nicht steuern.

**Der Torhüter.** Der Torhüter stellt sich automatisch in eine günstige Position, um ein mögliches Tor abzuwehren. Du erhältst Kontrolle über Deinen Torhüter, wenn sich der Ball dem Tor nähert. Durch Betätigen der Fire-Taste wird der Tormann nach dem Ball hechten. Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der Joystick nach unten gelenkt, springt der Tormann in die kurze Ecke, und bleibt der Joystick in der Mitte stehen, wird er geradlinig nach oben springen. Beim Spielen von Twin Player Matchday erhält Spieler Eins immer die Kontrolle über den Torwart.

**Locking the kickometer & volley shots.** If you press and hold your fire key, you will lock the kickometer reading for your team, this means that if your player contacts the ball, he will instantly volley the ball. The volley is a low, hard shot, ideal for shooting at goal. The final pressure of the shot is determined by the locked kickometer (shown above your players head).

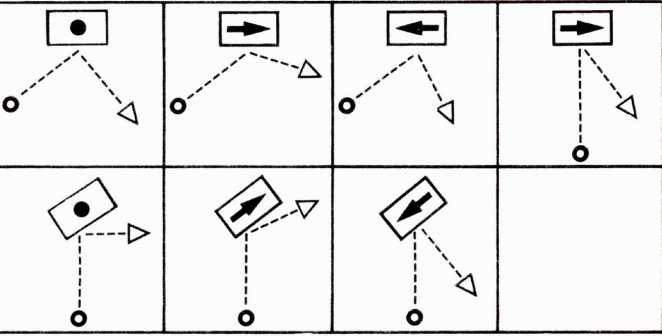
**Jumping.** If the ball is above waist height, and fairly near your player, he may jump by pressing the fire key. While in the air, he is out of your control.

**The keeper.** The keeper will automatically get in a good position to save any possible shot. You get control of the keeper if the ball is coming towards the goal, pressing the fire key will make the keeper dive. Pressing up on the joystick will dive him towards the far post, pressing down, towards the near post, and he will dive straight up if the joystick is left in the middle.

If playing twin player matchday, control of the keeper always goes to player one. When you get control over the keeper, you retain control over the nearest player. It is possible to delegate control of your keeper to the computer, this is done on the MATCHDAY OPTIONS menu.

**Barging.** You may shoulder barge players to force mistakes, however when playing the computer team on the HIGH skill level, you will find they are very good at holding their ground and even barging back.

**Diamond deflection system. (DDS).** The DDS has been incorporated to provide maximum realism when the ball deflects from a player. In practice the ball responds not only to the angle the player is standing and the ball direction, but also to the direction he is moving, including if he is jumping, and also detects his forehead for extra control. The following diagrams show some sample deflections. The arrows inside the men indicate the way they are running.



possession du ballon. Si votre joueur est arrêté quand il frappe le ballon, celui-ci roulera sur le terrain. Si le joueur frappe le ballon en courant, il fera un lob. La puissance finale est déterminée par le compteur de puissance.

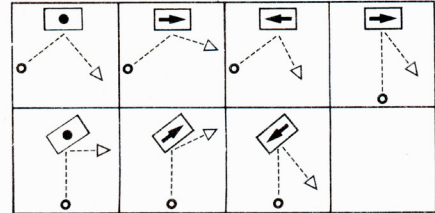
**Blocage du compteur et renvois en volée.** Si vous maintenez la touche feu appuyée, vous bloquerez l'affichage du compteur pour votre équipe, cela signifie que si votre joueur touche le ballon, il le renverra instantanément à la volée. Le renvoi à la volée est un coup bas et puissant qui est idéal pour tirer dans les buts. La puissance finale du tir est déterminée par le compteur bloqué (figurant au dessus de la tête de vos joueurs).

**Saut.** Si la balle se situe au dessus de la taille et se trouve relativement proche de votre joueur, vous pouvez le faire sauter en appuyant sur la touche feu. Durant la période où il se trouve en l'air, il ne vous sera pas possible de le contrôler.

**Le gardien.** Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des buts, le gardien plongera si vous appuyez sur la touche feu. Si vous poussez le levier vers le haut, il plongera vers la barre la plus éloignée et si vous le poussez vers le bas, vers la barre la plus proche. Il plongera en ligne droite si vous laissez le levier au milieu. Si vous jouez un match avec deux joueurs, le contrôle du joueur passe toujours au joueur numéro 1. Tout en ayant le contrôle du gardien, vous conservez également celui du joueur le plus proche. Vous pouvez déléguer le contrôle de votre gardien à l'ordinateur grâce au menu MATCHDAY OPTIONS.

**Mêlées.** Vous pouvez bousculer des joueurs afin de les obliger à commettre des erreurs mais attention, quand vous jouez avec l'équipe de l'ordinateur au niveau de jeu EXCELLENT, vous vous apercevrez qu'ils résistent et même ripostent de manière efficace.

**Système du losange de déviation (DDS).** Le système DDS a été inclus afin de fournir un réalisme maximum quand le ballon rebondit contre un joueur. En pratique, le ballon n'est pas seulement influencé par sa propre direction et l'angle auquel se tient le joueur mais également par la direction dans laquelle le joueur se déplace si celui-ci saute et il peut également détecter l'avant de la tête pour permettre plus de contrôle. Les diagrammes suivants montrent quelques exemples de déviation. Les flèches à l'intérieur des joueurs indiquent dans quel sens ils courent

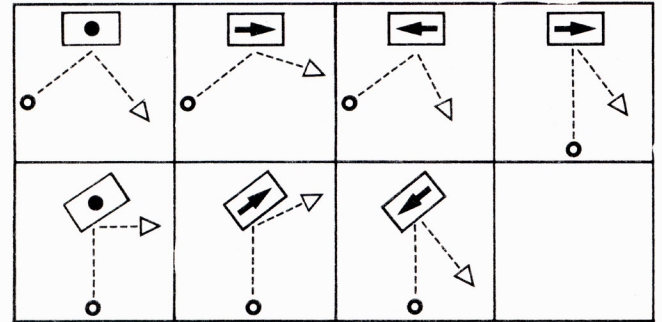


Wenn Du die Kontrolle über den Torhüter erhältst, bekommst Du immer die Kontrolle über den nächststehenden Spieler. Es ist möglich, die Kontrolle des Torhüters dem Computer zuzuweisen. Diese Einstellung erfolgt im Menü MATCHDAY OPTIONS.

**Rempeln.** Du kannst Gegenspieler mit der Schulter anrempeeln, so daß sie Fehler machen. Wenn aber gegen das Computerteam bei höchstem Schwierigkeitsgrad (HIGH-Wert) gespielt wird, wirst Du merken, daß die Computerspieler ziemlich standhaft sind und sogar zurückrempeeln.

**Diamond-Deflection-System (DDS - Ablenkensystem)** DDS wurde in das Spiel integriert, um höchste Realität zu vermitteln, wenn der Ball vom Spieler abprallt. In der Praxis ist dabei nicht nur der Winkel, in dem der Spieler steht, und die Ballrichtung von Bedeutung, sondern auch die Richtung, in die sich der Spieler bewegt, auch wenn er springt, außerdem wird die Position der Stirne des Spielers erfaßt, um zusätzliche Kontrolle zu erhalten. Die nachstehenden Schaubilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an, in welche Richtung sie laufen.

Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der



Schaubilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an.

### HINWEISE UND RATSCHLÄGE

• Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.  
• Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.  
• Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.  
• DDS (Ablenkensystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.  
• Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.  
• Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten.

## HINTS AND TIPS

Use '2 PLAYER MATCHDAY' to get the hang of passing and receiving the ball and to test the various corners, centres, goal kicks and throws. To keep track of the ball while it is in the air, it is important to keep your eyes on its shadow. When using the kickometer on 'ALL KICKS', try 'locking it on backheels when you run into a tackle. Use the Diamond deflection system to knock the ball on to others on your team. Get used to using volleys, in particular, you may move into attack very quickly using volleys and a zig-zag route up the field. For the ultimate challenge, play the computer team with skill set to 'HIGH', the kickometer set to 'ALL KICKS' or 'FWD KICKS', computer tactics set to 'ATTACKING' and your keeper control set to 'HUMAN'.

## MATCHDAY II

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## CREDITS

Written by John Ritman and Bernie Drummond.

Coded by John Darnell

Music by Jonathan Dunn

Produced by D.C. Ward.

© 1987 Ocean Software Limited.

## CONSEILS UTILES

Utilisez '2 PLAYERS MATCHDAY' pour vous habituer à faire et à recevoir des passes et pour tester les corners, centres, tirs au but et remise en touche. Pour suivre le ballon quand il se trouve en l'air, il est important que vous gardiez les yeux sur son ombre. Quand vous utilisez le compteur sur la position 'ALL KICKS', essayez de le bloquer sur le coup de talon vers l'arrière quand vous poursuivez un joueur pour lui prendre le ballon. Utilisez le système du losange de déviation pour envoyer la balle à d'autres joueurs de votre équipe. Habituez-vous à utiliser des retours à la volée, vous pouvez en particulier passer très rapidement en position d'attaque si vous remontez le terrain en utilisant des retours à la volée et un parcours en zig-zag. Pour un vrai défi, affrontez l'équipe de l'ordinateur avec un niveau de jeu réglé sur 'EXCELLENT', le compteur de puissance sur 'ALL KICKS' ou 'FWD KICKS', les tactiques de l'ordinateur sur 'ATTACKING' et le contrôle de votre gardien sur 'HUMAN'.

## MATCHTDAY II

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

## GENERIQUE

Ecrit par Jon Ritman et Bernie Drummond  
Musique et effets sonores de Guy Stevens  
Produit par D.C. Ward.

DDS (Ablenkensystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken. Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt. Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten. Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen noch über Rundschreibereinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

## HINWEISE UND RATSCHLAGE

• Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.  
• Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.  
• Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.  
• DDS (Ablenkensystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.  
• Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.  
• Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten.

## MATCHDAY II

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen noch über Rundschreibereinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

## HERSTELLER

Programm von Jon Ritman und Bernie Drummond

Musik- und Soundeffekte von Guy Stevens

Produktion von D.C. Ward.